

**PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN BERMAIN JAWABAN
SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA
DALAM PROSES PEMBELAJARAN PKn MATERI
PANCASILA SEBAGAI IDEOLOGI DAN DASAR
NEGARA PADA SISWA KELAS VIII D
SMP NEGERI 19 SURAKARTA
TAHUN 2010**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Guna mencapai derajat
Sarjana-S1

Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan



EKO PRASETYO
A 220070031

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2010**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran di kelas pasti ada masalah yang dihadapi oleh seorang guru. Pancasila sebagai Ideologi dan Dasar Negara merupakan salah satu materi dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas VIII semester gasal. Keaktifan siswa kelas VIII D SMP Negeri 19 Surakarta Tahun 2010 sangat kurang, baik dalam bertanya, berpendapat dan menjawab pertanyaan. Jumlah siswa dalam satu kelas adalah 37 siswa. Dari jumlah tersebut hanya 8 siswa saja yang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran PKn materi Pancasila sebagai Ideologi dan Dasar Negara, sisanya bersikap pasif. Tentunya hal tersebut menjadi suatu permasalahan yang harus segera diselesaikan. Saat pelajaran di kelas semua siswa diharapkan untuk ikut aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan kenyataan tersebut maka dapat dilihat adanya kesenjangan, antara apa yang terjadi dengan apa yang diharapkan. Kurangnya keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran PKn secara tidak langsung akan mempengaruhi prestasi yang hendak dicapai.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut Hermadi Setiawan selaku guru Pendidikan Kewarganegaraan kelas VIII D SMP Negeri 19 Surakarta telah mencoba berbagai strategi pembelajaran, diantaranya adalah ceramah yang bervariasi, *jigsaw*, dan diskusi yang diharapkan akan meningkatkan keaktifan siswa. Akan tetapi strategi pembelajaran tersebut dirasa kurang berhasil karena siswa masih merasa bosan ketika diterangkan dan penggunaan berbagai strategi

pembelajaran belum bisa memunculkan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Penggunaan berbagai strategi pembelajaran tersebut dirasa tidak berhasil. Oleh karena itu, perlu dilakukan tindakan kelas lain yang diharapkan mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran PKn. Solusi alternatif yang ditawarkan adalah dengan penerapan strategi pembelajaran bermain jawaban. Penggunaan strategi pembelajaran bermain jawaban ini siswa dituntut untuk mencari jawaban dari soal-soal yang telah disiapkan dengan cara yang menyenangkan.

Upaya untuk meningkatkan keaktifan siswa materi Pancasila sebagai Ideologi dan Dasar Negara pada dasarnya dapat dipengaruhi oleh banyak faktor yang saling berkaitan baik dari dalam diri siswa (*internal*) maupun dari luar siswa (*eksternal*). Beberapa masalah yang berkaitan dengan upaya untuk meningkatkan keaktifan siswa materi Pancasila sebagai Ideologi dan Dasar Negara antara lain: kondisi fisik siswa, isi materi pelajaran, kecerdasan siswa, cara mengajar guru, suasana kelas, lingkungan sekolah, kesediaan fasilitas belajar di sekolah, penggunaan strategi pembelajaran oleh guru, pada konteks ini tentu saja masih banyak lagi masalah yang dapat dikemukakan yang berkaitan dengan upaya meningkatkan keaktifan siswa dalam materi Pancasila sebagai Ideologi dan Dasar Negara. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dipandang cukup penting untuk mengadakan penelitian tindakan kelas tentang “Penerapan Strategi Pembelajaran Bermain Jawaban sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Proses Pembelajaran PKn Materi Pancasila sebagai Ideologi dan Dasar Negara pada Siswa Kelas VIII D SMP Negeri 19 Surakarta Tahun 2010”.

B. Perumusan Masalah

Permasalahan yang berkaitan dengan judul sangat luas sehingga tidak mungkin permasalahan yang ada dapat terjangkau dan terselesaikan semua. Oleh karena itu, perlu adanya pembatasan dan pemfokusan masalah sehingga masalah yang diteliti lebih jelas. Dalam penelitian tindakan kelas ini variabel penelitian ada dua jenis.

1. Variabel penerapan strategi pembelajaran bermain jawaban sebagai variabel terikat. Adapun yang menjadi bagian dari variabel tersebut adalah sebagai berikut:
 - a. Kelas VIII D Semester I.
 - b. Mata Pelajaran PKn Materi Pancasila sebagai Ideologi dan Dasar Negara.
2. Variabel peningkatan keaktifan siswa sebagai variabel bebas.

Perumusan masalah merupakan bagian terpenting yang harus ada dalam penulisan karya ilmiah. Oleh karena itu, sebelum melakukan penelitian harus mengetahui terlebih dahulu permasalahan yang ada. Dengan adanya permasalahan yang jelas maka proses pemecahannya akan terarah dan terfokus. Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas maka dapat dirumuskan suatu permasalahan yaitu “Apakah Penerapan Strategi Pembelajaran Bermain Jawaban dapat Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Proses Pembelajaran PKn Materi Pancasila sebagai Ideologi dan Dasar Negara pada Siswa Kelas VIII D SMP Negeri 19 Surakarta Tahun 2010?”.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan merupakan pedoman untuk merealisasikan aktivitas yang akan dilaksanakan sehingga dapat dirumuskan secara jelas. Dalam penelitian ini pun perlu adanya tujuan yang berfungsi sebagai acuan pokok terhadap masalah yang akan diteliti sehingga peneliti dapat bekerja secara terarah dalam mencari data sampai pada langkah pemecahan masalahnya. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tujuan Umum

- a. Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
- b. Untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

2. Tujuan Khusus

Untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran PKn materi Pancasila sebagai Ideologi dan Dasar Negara pada siswa kelas VIII D SMP Negeri 19 Surakarta tahun 2010 melalui penerapan strategi pembelajaran bermain jawaban.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Mendapatkan teori baru tentang upaya meningkatkan keaktifan siswa pada materi Pancasila sebagai Ideologi dan Dasar Negara melalui penerapan strategi pembelajaran bermain jawaban.

- b. Sebagai dasar untuk kegiatan penelitian selanjutnya yang sejenis.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi siswa:

- 1) Untuk meningkatkan perhatian siswa dalam menerima materi pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
- 2) Untuk meningkatkan keaktifan siswa.
- 3) Untuk meningkatkan pemahaman siswa.
- 4) Untuk meningkatkan prestasi siswa.

- b. Manfaat bagi guru:

- 1) Untuk pengembangan materi pelajaran.
- 2) Untuk mengembangkan ketrampilan guru dalam mengajar.
- 3) Mendapatkan strategi pembelajaran yang baru.
- 4) Untuk mengadakan *feed back* materi pelajaran

- c. Manfaat bagi sekolah:

- 1) Untuk mengembangkan profesionalisme guru.
- 2) Meningkatkan mutu sekolah.

E. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah para pembaca dalam memahami isi skripsi ini, maka sangat perlu dikemukakan sistematikanya. Adapun sistematika penyusunan skripsi ini adalah sebagaimana uraian berikut.

Bagaian awal meliputi: Halaman Judul, Halaman Persetujuan, Halaman Pengesahan, Halaman Motto, Halaman Persembahan, Kata Pengantar, Daftar Isi,

Daftar Tabel, Daftar Gambar, Daftar Lampiran, dan Abstrak. Bagian pokok skripsi ini terperinci dalam lima bab. Bab I Pendahuluan, mencakup: Latar Belakang Masalah, Perumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

Bab II Landasan Teori, mengkaji masalah penerapan strategi pembelajaran bermain jawaban dikaitkan dengan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran PKN materi Pancasila sebagai Ideologi dan Dasar Negara. Kajian teori ini diawali dengan uraian mengenai: Paradigma Alternatif Pembelajaran, terdiri dari: Paradigma baru pembelajaran, Perlunya paradigma baru pembelajaran, Pengertian belajar, Jenis-jenis belajar, Pengertian belajar aktif, dan Prinsip-prinsip belajar siswa aktif. Selanjutnya mengenai Strategi Pembelajaran Bermain Jawaban, terdiri dari: Pengertian strategi pembelajaran, Jenis-jenis strategi pembelajaran, Pengertian bermain jawaban, Persiapan strategi bermain jawaban, Prosedur atau langkah-langkah strategi pembelajaran bermain jawaban, serta Penerapan strategi pembelajaran bermain jawaban. Uraian berikutnya adalah mengenai Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Proses Pembelajaran, terdiri dari: Pengertian meningkatkan, Pengertian keaktifan, Pengertian siswa, Pengertian keaktifan siswa, Macam-macam keaktifan siswa, Pengertian proses pembelajaran, serta Meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Berikutnya adalah kajian tentang Pancasila sebagai Ideologi dan Dasar Negara, terdiri dari: Pengertian Pancasila, Tujuan mempelajari Pancasila, Pengertian ideologi, Tipe-tipe Ideologi, Pentingnya ideologi bagi suatu negara, Pancasila sebagai ideologi negara, Pengertian dasar negara, Pancasila sebagai dasar negara, serta Pancasila

sebagai Ideologi dan Dasar Negara. Kemudian dilanjutkan dengan uraian mengenai Keterkaitan Penerapan Strategi Pembelajaran Bermain Jawaban dengan Peningkatan Keaktifan dalam Proses Pembelajaran PKn Materi Pancasila sebagai Ideologi dan Dasar Negara. Berikutnya adalah Kajian Penelitian yang Relevan, Kerangka Pemikiran, dan Penyusunan Hipotesis Tindakan.

Bab III Metode Penelitian yang berisi uraian mengenai: Setting Penelitian, Subjek Penelitian, Prosedur Penelitian, Jenis dan Sumber Data, Pengumpulan Data, Instrumen Penelitian, serta Indikator Kinerja. Selanjutnya, Bab IV Hasil dan Pembahasan meliputi: Deskripsi Latar Penelitian, Refleksi Awal, Analisis Pencarian Fakta, Deskripsi Penelitian Siklus, Pembahasan, serta Keterbatasan Penelitian. Berikutnya Bab V Kesimpulan, Implikasi Hasil Penelitian, serta Saran, sedangkan bagian akhir dari skripsi ini berisi uraian Daftar Pustaka, Lampiran-lampiran, dan Daftar Ralat (bila ada).